
PlayStation
FRONT MISSION 1st
フロントミッション ザ・ファースト
SQUARE ENIX



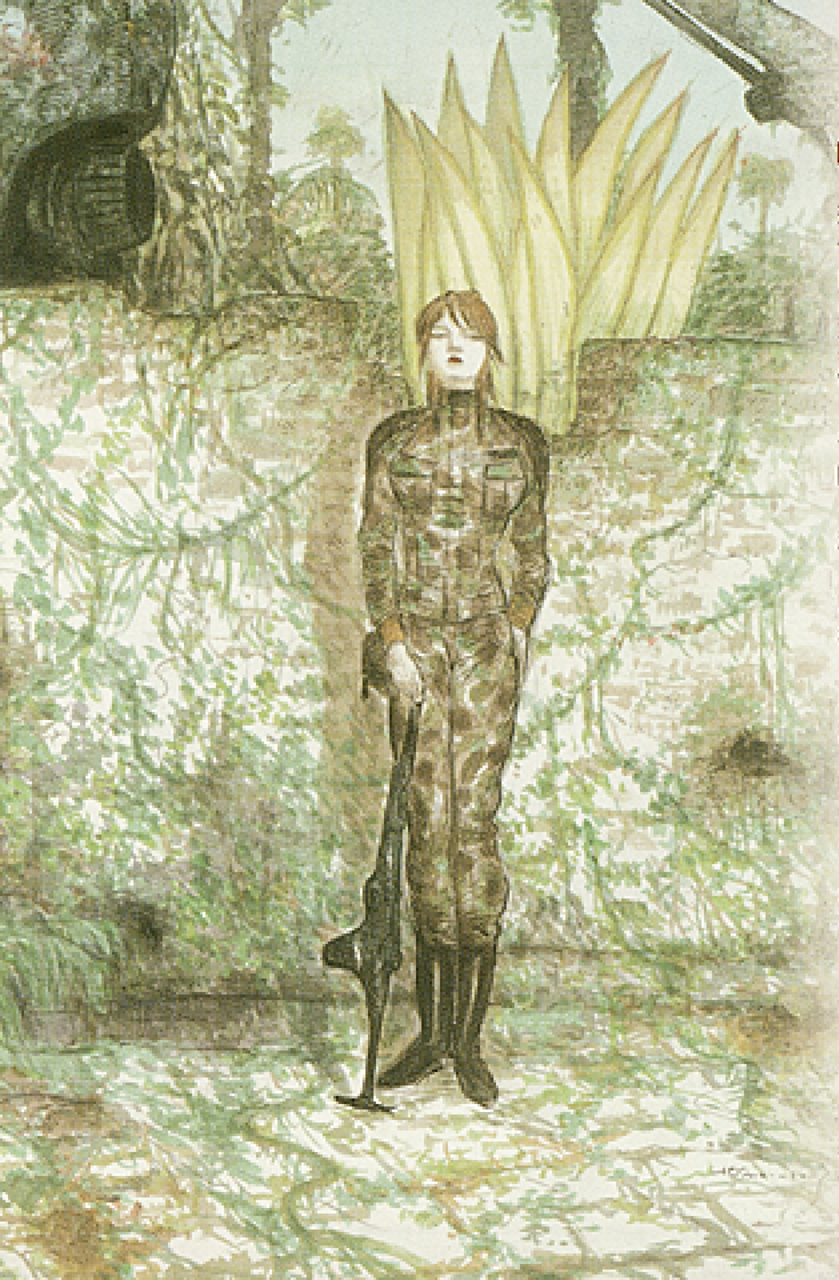
CONTENTS

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード（SCPH-1020/別売り）を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻（オン/スタンバイ）ランプが緑色の状態（オンの状態）で差し、⏻（オン/スタンバイ）ランプを赤色の状態（スタンバイ状態）にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ（SCPH-10090）やマルチタップ（SCPH-1070）を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPM 87317



prologue

近未来……
世界は、アジア、オーストラリアを中心としたオシアナ共同連合（O.C.U.）とアメリカ、カナダを主体としたニューコンチネント合衆国（U.S.N.）という2大経済共同体の争いに巻き込まれていた。

そんな中、唯一地上にU.S.N.とO.C.U.の国境を持つ島「ハフマン島」のU.S.N.領ラーカス区の軍需工場が爆発する事件が起こる。世に言う「ラーカス事件」である。

U.S.N.は工場がO.C.U.のヴァンツァー4機に襲撃されたと発表した。

この発表に対しO.C.U.は襲撃の事実を否認。全てはU.S.N.の狂言であると反論した。
両国の和解は進まず、ついにハフマン島全土が戦闘状態に突入した。

2090年、第二次ハフマン紛争　勃発。

戦闘の舞台


フリーダム
ベセタ
グレイロック
ニューミルガン
ベルチカ
メナサ
ソレイト
バリンデン
フォートモーナス
ルービティス
ロングリバース島

▼Huffman Island Date【ハフマン島データ】

位置	南緯12度、西経91度	野菜類生産量	77.8万t
面積	79,215km²	乳牛	33.5万頭
人口	4,550,000人（定住人口）	肉用牛	87.2万頭
人口比	O.C.U. 182.6万人	豚	48万頭
	U.S.N. 272.4万人	漁獲量	93.2万t
通貨単位	H$（ハフマンダラー）	石油産出量	216.3千kl
米生産量	48.2万t	天然ガス産出量	12億5820.3万m

1995年より隆起をし始めた太平洋上の新島。
2065年よりO.C.U.とU.S.N.両陣営から入植が開始された。
各都市を鉄道、高速道路がつないでおり、また飛行場が4ヶ所あって交通網が発展している島である。

ハフマン島のすぐ南にある小島「ロングリバース島」は国際保護区域に指定されており、
人間の居住や戦闘行為は全面禁止となっている。

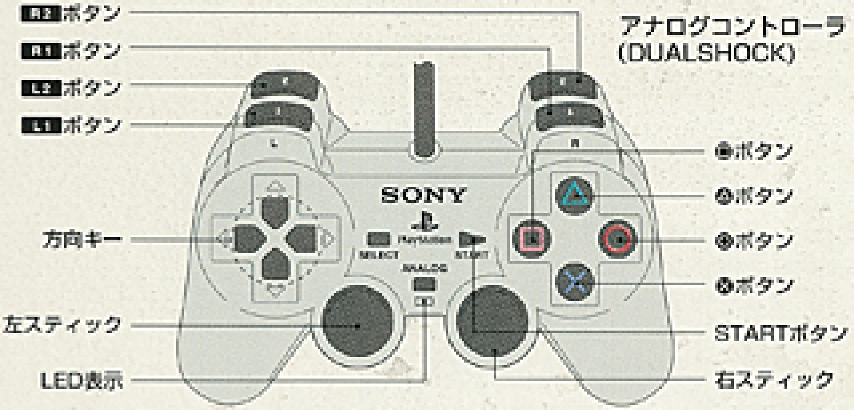
▼ヴァンツァー（正式名称ヴァンダー・パンツァー）



当初、人間と同じ動きをする作業機械を目標として作られたものだったが、地雷処理専用機として採用した初期型（WAW=ヴァンダー・ヴァーゲン）が過剰な性能を示し、戦闘用へと転用する開発が進んだ。
パーツの世界共通規格（MULS-P規格）が完成し、開発に拍車がかかったことでWAWと区別するためWAP=ヴァンダー・パンツァー=ヴァンツァーと呼ばれることとなった。
従来の兵器にはない瞬発力、機動性を誇り、さらに地形を選ばない走破性、セットアップによる柔軟な戦場適応能力などから、世界各国での軍隊などから需要が高まっている。

操作方法

ここでは各ボタンの基本的な機能を解説します。状況によりボタン操作などの使い方が変わる事がありますので、それぞれの内容を解説した箇所をよく読んで操作をして下さい。



【コントローラ】



操作方法はアナログ
コントローラと同じです。

コントローラはコントローラ端子1にのみ対応しています。今作は、アナログコントローラ(DUALSHOCK)の振動機能にのみ対応しています。
CONFIGURATIONのVibrationの項目で振動機能の設定が可能です。 LED表示は点灯、消灯に関係なくプレイが可能です。

STARTボタン	戦闘マップで「システムウインドウ」を開く
○ボタン	コマンドの決定、文字を送る／移動先や攻撃先を決定する
×ボタン	コマンドのキャンセル、戻る 押しつづけで、イベント中の文字表示の早送り、戦闘マップ上でのカーソル移動速度が速くなる 戦闘マップで「コマンドウインドウ」を開く
方向キー	カーソルの移動／コマンドの選択
L1・R1ボタン	戦闘マップ時、未行動のユニットに行動順を切り替える。
□ボタン	戦闘マップで、フリーカーソルモードにする。 フリーカーソルモードでは、カーソルを方向キーで自由に移動させることができる。 敵やNPCにカーソルを合わせることで、状態や移動可能範囲を表示することができる。

ゲームの始め方

"プレイステーション"本体に「フロントミッション」のゲームディスクを正しくセットして、電源を入れてください。デモ画面が流れた後、タイトル画面になりますのでSTARTボタンを押してください。(デモ画面はSTARTボタンで飛ばすこともできます)
ゲームメニューが表示されます。



ゲームメニュー画面



NEW GAME 新しくゲームを始めます。

この項目を選択すると「FRONT MISSION一作目をプレイしたことがありますか?」という質問が表示されます。



Yesの場合 「O.C.U.Side」と「U.S.N.Side」のどちらかを選んでゲームを開始します。

Noの場合 「O.C.U.Side」が始まります。

U.S.N.サイドは少しだけ難易度が高めに設定されています。
フロントミッションを初めてプレイされる方にはO.C.U.サイドからのプレイをおすすめします。

O.C.U. Side	主人公はロイド・クライブ。 スーパーファミコン版を忠実に移植したストーリーです。グラフィックに手を加え、簡略戦闘モードなどを追加しています。
U.S.N. Side	主人公はケビン・グリーンフィールド。 O.C.U.Sideと同じ時間のハフマン紛争をU.S.N.軍のケビンから見た完全新作のアナザーストーリーです。

LOAD GAME メモリーカードに保存しているセーブデータから始めます。

この項目を選択すると「使用するスロットの選択」後、使用するデータの選択になります。ロードするデータを選択し、◎ボタンで決定してください。
また、前回戦闘中に中断した場合、中断データは「Continue」と表示されます。



CONFIGURATION ゲームの設定を変更できます。

詳しくはp15を参照してください。

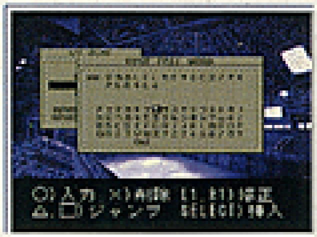


VS PLAY

対戦用のモードです。闘技場でヴァンツァー同士での対戦をすることができます。

Auto	戦闘中、武器やスキルなどの選択を自動で入力します。
Manual	戦闘中、武器やスキルなどの選択を手動で入力します。
Input	メモリーカードにあるゲームデータからヴァンツァーを読み込んだり機体のパスワードを入力し、登録することができます。機体は8体まで登録できます。

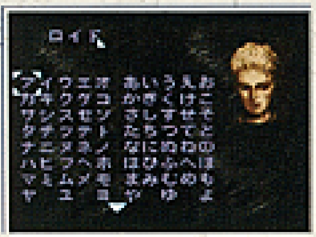
ヴァンツァーのパスワードは町での各キャラクターのステータス画面に表示されます。



Delete	登録されている機体データを削除します。
View	登録されている機体データを見ることができます。
InputData Save	登録されているヴァンツァーリストを保存します。
InputData Load	登録されているヴァンツァーリストを読み込みします。

名前の入力

NEW GAMEで始めると、主人公キャラクターの名前入力画面になります。





▼搭乗者名確認

パイロットの名前を入力します。方向キーで文字を選び、○ボタンで決定、×ボタンでキャンセルします。最大8文字まで入力できます。文字入力後、STARTボタンで名前を決定します。

▼搭乗者コールサイン確認

パイロットのコールサインを入力します。方向キーで文字を選び、○ボタンで決定、×ボタンでキャンセルします。

ゲームオーバー

戦闘で主人公キャラクターが搭乗するヴァンツァーのボディが破壊された場合や、そのステージのクリア条件を満たせなかった場合ゲームオーバーとなります。ゲームオーバーになった場合はセーブしたところから再開して下さい。

ゲームのセーブとロード

ゲーム中に訪れることになる「町」などでセーブ・ロードをすることができます。
セーブするにはメモリーカードに最低1ブロックの空きが必要です。

ゲームの中断

戦闘マップ上では、ゲームを中断することができます。中断データはゲームメニューのLOAD GAMEから再開できます。メモリーカードに最低1ブロックの空きが必要です。

ゲームの流れ

出撃準備

▼町や基地

町や基地では様々な施設やコマンドが用意されています。次のミッションの司令・情報の入手や、ヴァンツァーのセットアップなどができます。（P18参照）



目的地への移動

▼全体マップ

町の外に出ると島の全体マップに切り替わります。方向キーで次の目的地を選択し、○ボタンで決定すると移動します。
移動後に○ボタンを押すと町に入ります。×ボタンで再び目的地を選択できます。



出撃

▼ユニットの選択

目的地に到着すると出撃メンバー選択画面に切り替わります。方向キーの上下で出撃する機体を選択し、○ボタンで決定します。選択が全て終わったら出撃する機体にカーソルを合わせ○ボタンを押して確定します。ステージ毎に出撃可能ユニット数が設定されており、それ以上の出撃はできません。



▼戦闘ルールと勝利条件

戦闘はターン制です。基本的には、敵ユニットを全滅させれば勝利です。
主人公ユニットが破壊されると敗北（ゲームオーバー）となります。
（ミッションによって条件は異なります）



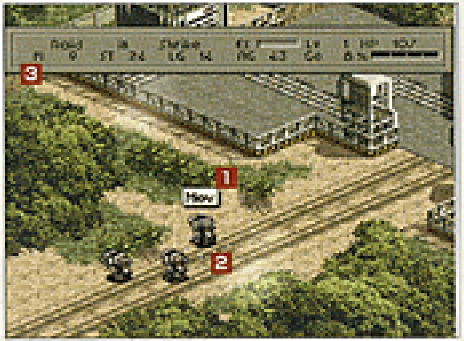
戦闘終了



ミッションクリア後、報奨金が支払われます。戦闘突入前に指令された目標の達成度によって報奨金が変化する場合があります。

戦闘マップの見方

戦闘は次のような戦闘マップで行われます。自軍ターンで各ユニット毎に移動や攻撃などを行い、全ユニットの行動が終わると敵ターンに移ります。



1 行動コマンド

カーソルがある地点の情報や確認事項が表示されます。

Mov	Moveコマンド中、移動できる位置を表します。
Act	コマンドメニューを開いている状態を表します。
Fire	攻撃目標を選択している状態を表します。
OK?	攻撃目標の確認を表します。

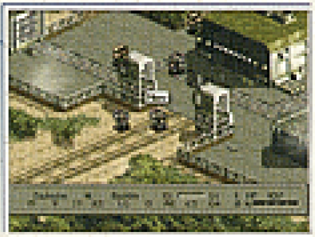
2 カーソル

ユニットやターゲットを指定する時はこのカーソルを方向キーで操作して選択します。

3 ユニットデータウインドウ

ユニットの簡易情報が表示されます。(P10参照)

ユニットデータウインドウ

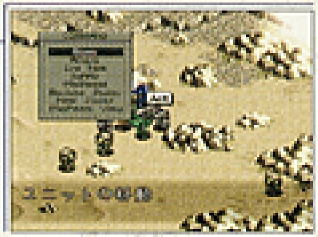


ユニットデータウインドウマップに配置されている自軍・敵ユニットにカーソルを合わせると、そのユニットに関する情報が表示されます。



1	パイロット名	ヴァンツァーに搭乗しているキャラクターの名前。
2	機体名	ヴァンツァーの名前。
3	Ex	現在の獲得経験値。右端まで溜まるとパイロットがレベルアップします。
4	Lv	パイロットの現在のレベル。
5	HP	各パーツのHPの合計値。
6	FI（ファイト）	格闘系武器の攻撃能力評価値。
7	ST（ショート）	近距離系武器の攻撃能力評価値。
8	LG（ロング）	遠距離系武器の攻撃能力評価値。
9	AG（アジリティ）	敵の攻撃に対する回避能力の評価値。
10	Ge	地形効果。数値が大きいほど攻撃された時にダメージを受けにくい。
11	HPメーター	各パーツの個別HP。左からボディ、Lアーム、Rアーム、レッグの順に区切られています。

コマンドウインドウ



自軍のターン時に戦闘マップ上で⊗ボタンを押すと、現在行動順がまわってきているユニットのコマンドウインドウが表示されます。



Move	ユニットを移動させるコマンドです。
Attack	攻撃可能範囲に配置されている敵ユニットに攻撃をします。
Item	アイテムを使用します。
Supply	補給車で弾薬の補給を受けます。
Equipment	アイテムの補充と武器の付け替えができます。
Status	パイロット･ヴァンツァーのステータス画面を表示します。
End	ユニットの行動を終了します。
Cancel	行動をキャンセルします。（最終決定した行動はキャンセルできません。）

※行動順の変更
ユニットの行動順は自動的に選択されますが、L1／R1ボタンで1つ先または後の未行動ユニットに切り替えることができます。

戦闘マップでの行動

移動



▼移動の仕方
コマンドウインドウで「Move」を選択するか、行動順が回ってくると戦闘マップ上に移動可能範囲が青色で表示されます。移動位置までカーソルを動かし、◎ボタンで決定します。



▼移動制限
移動距離はレッグパーツの能力によって変化します。パーツによっては越えられる段差に限界があります。
地形によって移動力の消費量が変化します。

攻撃



▼使用武器の選択

移動後、そのユニットの行動可能範囲に敵ユニットが配置されている場合、コマンドウインドウに「Attack」が表示されます。「Attack」を選択すると、武器選択ウインドウが表示されます。



▼ 攻撃可能範囲

武器選択ウィンドウで武器を選択する時、マップ上にはその武器で攻撃可能な敵のマスが赤色で表示されます。攻撃目標を決定すると、攻撃可能範囲が表示されます。

攻撃目標の決定



方向キーで攻撃可能範囲に配置されている敵ユニットにカーソルを合わせ◎ボタンを押します。

敵が攻撃してきた場合



敵のターンで敵ユニットが攻撃を仕掛けてきた場合、対応可能な行動が表示されます。表示された行動を方向キーで選択、◎ボタンで決定します。

アイテム



▼アイテムの使い方

コマンドウインドウの「Item」を選択し、◎ボタンを押すと、そのユニットが所持しているアイテムが表示されます。使用するアイテムを選択し、◎ボタンを押すと、そのアイテムが使用可能なパーツや範囲が表示されるので、使用したい箇所を選択し、◎ボタンで決定します。

補給の仕方



ゲームを進めると補給車を使えるようになります。自軍ユニットを補給車に隣接させると次のターンで、コマンドウインドウに「Supply」「Equipment」が表示されます。

Supply	弾薬の補給ができます。



Equipment	アイテムの補充と武器の付け替えができます。

Weapons	武器の付け替えをします。
Items	アイテムの補充をします。
Exit	補給を終了します。

※補給車にヴァンツァーを隣接させると自軍のターン終了後に破損した（HPが0になった）パーツは修復され、HPが減少したパーツはターン毎にHPが徐々に回復します。



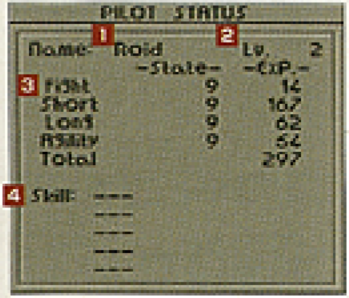
U.S.N. Sideの場合、補給車は出てきませんが、バックパックの「Riff」を装備するとRepairというコマンドで他の機体のパーツを修復することができます。

ステータス画面の見方

パイロットステータス

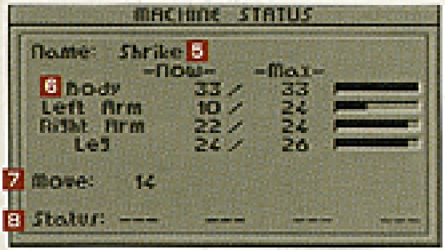
戦闘マップのコマンドウインドウの「Pilot Status」、「Machine Status」でそれぞれ、パイロットとヴァンツァーの状態を確認することができます。また「Equipment View」で装備している武器や弾数の確認をすることができます。

▼Pilot Status



1. キャラクターの名前
2. キャラクターのレベル
3. Fight　格闘系攻撃力と経験値
   Short　近距離系攻撃力と経験値
   Long　遠距離攻撃力と経験値
   Agility　回避能力と経験値
4. 現在習得しているスキル

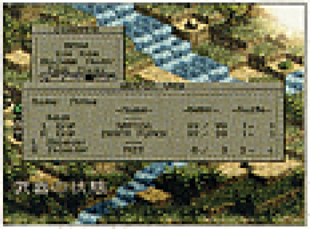
▼Machine Status



5. 機体名
6. 各パーツの耐久力　現在値/最大値
7. 移動力
8. ヴァンツァーの状態

▼EQUIPMENT VIEW

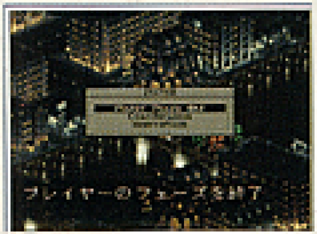
装備している武器の名称、弾数、攻撃可能距離が表示されます。



システムウインドウ

戦闘マップでSTARTボタンを押すとシステムウインドウが表示されます。

Player Phase End 自軍の行動を終了する。



Configuration

Control ……操作方法の切り替えをします。
セミオート ▶ 移動範囲の表示や自軍ユニットの選択を自動で行います。
マニュアル ▶ 移動範囲の表示や自軍ユニットの選択を手動で行います。

Speed ………ゲームスピードを通常･高速のどちらかに切り替えます。
高速にすると敵の思考や移動が早くなります。

Battle Scene Skip …戦闘モードの切り替えをします。
通常戦闘 ▶バトル画面で戦闘を行います。
簡略戦闘 ▶戦闘マップ上で戦闘を行います。

Vibration …コントローラの振動機能の設定です。

Sound ……サウンドをステレオ･モノラルのどちらかに切り替えます。



Interruption ゲームを中断し、中断データをセーブできます。その後、自動的にオープニングデモに戻ります。

バトル画面の見方



1. 味方ヴァンツァーのグラフィック
2. 味方ヴァンツァーの各パーツの現在HP
3. 敵ヴァンツァーのグラフィック
4. 敵ヴァンツァーの各パーツの現在HP

簡略戦闘を選択しているときはバトル画面は表示されず戦闘マップ上で結果を表示します。
簡略戦闘モードはシステムウィンドウから設定できます。（p15参照）

スキルの使用



使用する武器を選ぶと、習得しているスキルが使用可能であれば、スキルが発動します。スキルの種類によっては次にどのパーツを狙うかを選択し、決定します。

アイテム・パーツの取得



敵ユニットを破壊した時に、アイテム・パーツを取得できることがあります。
補給車がいる場合は補給車に、いない場合はストックに送られます。
（U.S.N. サイドでは取得できません）

キャラクターの成長

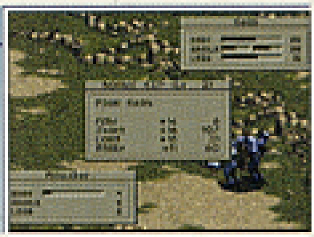
キャラクターは戦闘を重ねることによって、経験値を獲得し成長していきます。

経験値の獲得



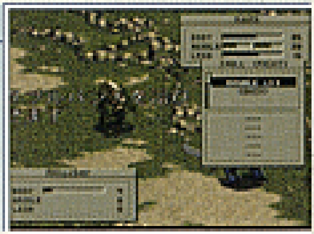
経験値は格闘攻撃能力、近距離攻撃能力、遠距離攻撃能力、回避能力の4つに分類され、戦闘で使った能力の経験値が戦闘終了後に加算されます。戦闘中にヴァンツァーが破壊されても、それまでに行動した分の経験値は加算されます。

経験値とレベルアップ



各能力の経験値が高いほど敵に与えるダメージが大きく、敵から受けるダメージが少なくなります。経験値が一定の値に達すると、キャラクターのレベルが上がり、ボーナス経験値が加算されます。

スキルの修得



各能力の経験値がある値に達するとその能力に関するスキルを修得することができます。パイロットのレベルが上がると同時に修得できるスキルが表示されます。修得したいスキルを選択し、◎ボタンを押すと修得完了です。1度修得したスキルは変更できません。

スキルは全員が全てを修得できるわけではなく、修得できるスキルが少ないキャラクターもいれば、数多くのスキルを修得できるキャラクターもいます。

（スキルリストはP29参照）

町や基地

町や基地には様々な施設やコマンドが用意されています。町などに入ると、その地名が表示され、◎ボタンを押すとメニューウインドウが表示されます。

Shop (Hanger)	武器や機体のパーツ、アイテムなどを売り買いできます。
Military Office (Command Room)	指令を受けたり、敵の戦力情報を見ることができます。
Room	部下などと会話することができます。
Bar	酒場です。ここにいる人たちに話しかけると様々な情報を得ることができます。
Colosseum	闘技場です。エントリーして勝てば賞金がもらえます。
Status Window	部隊に所属しているパイロットのステータスとヴァンツァーの状態を見ることができます。VSPLAYで使用するパスワードも表示されます。
Set Up	Shop(Hanger)のSet Upとほぼ同じですが、アイテムの装備はこのSet Upだけで行います。
Save/Load	ゲームデータをセーブ・ロードします。
Exit	町の外に出ます。







Shop (Hanger)



ショップに入るとショップウインドウが表示されます。
ショップで売られている武器やパーツは町によって異なります。

▼Set up（セットアップしながら買う）

このコマンドでは装備することで変化する各パラメータの数値や装備後のヴァンツァーの容姿を確認しながら武器やパーツを購入することができます。
（ショップ以外でのセットアップも基本的に操作は同じです。

EDIT	セットアップする機体の選択をするか、セットアップを終了するかを選びます。（ショップ以外でのセットアップではここでステータスを見ることもできます。）
MACHINE SELECT	セットアップする機体を選び◎ボタンで決定します。
SET UP	武器やパーツのセットアップ、機体のカラーや名前の変更の中から選択し、◎ボタンを押します。
POSITION	どの部位の武器やパーツを購入するかを選択し、◎ボタンで決定します。
PARTS LIST	各部位に対応した武器、パーツ名と価格（ショップ以外でのセットアップではパーツ名と個数）が表示されます。選択し、◎ボタンを押すと装備します。はずした物はストックに入ります。
Paint	機体の色を変更することができます。
Name	機体名を変更することができます。

※武器・パーツ等を装備する際ヴァンツァーのグラフィックの上部に表示されているW/P（重量）が100を超えると装備できません。エンジン性能を上げるか、軽い武器やパーツ等を選んで下さい。
※いずれかのパーツが外れた状態でセットアップを終了させることはできません。

▼Buy（買う）・Sell（売る）



PARTS LIST	武器・パーツ・アイテムの中から売買するものの種類を選択します。
Position	どの部位の武器やパーツを売買するかを選択します。
ITEM LIST	武器やパーツ、アイテムが表示されます。

▼Talk
店主がヴァンツァーなどに関する様々な情報を提供してくれます。

▼Exit
ショップを出ます。



パーツデータの見方

ショップなどでカーソルを武器やパーツに合わせるとその武器やパーツの詳細が表示されます。

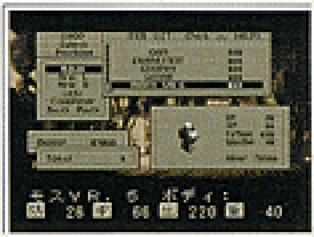
▼WEAPON（武器）

AT	射撃回数×弾１発の攻撃力
DF	防御力
Hit	命中率
Range	射程
Bullet	弾数
Weight	重量
Type	攻撃の種類（セットアップ時のみ表示されます）



▼PARTS（パーツ）

DF	防御力
HP	耐久力
Hit	命中率（アームパーツのみ表示）
Engine	積載能力（ボディ、レッグパーツのみ表示）
Move	移動力（レッグパーツのみ表示）
Weight	重量
Inter（Int Weapon）	内蔵武器（アームパーツのみ表示）



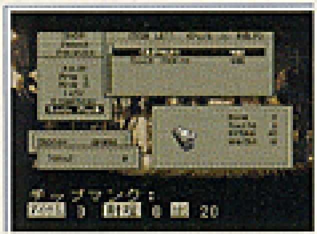
▼COMPUTER（コンピュータ）

Fight	格闘武器専用命中値
Short	近距離武器専用命中値
Long	遠距離武器専用命中値
Agility	回避値

※コンピュータは、攻撃の命中力や回避力のみを左右するパーツで、直接的な攻撃力や防御力等の数値を上昇させるものではありません。

▼ BACK-PACK（バックパック）

Item	アイテムの追加積載個数
Range	攻撃補助アイテム射出範囲の増加量
Engine	サブエンジンの積載力
Weight	重量



Military office（ミリタリーオフィス）

O.C.U.の軍司令部です。ここでは主に、次のミッションの指令を受けることになります。
U.S.N. sideではCommand Roomと表示されます。



▼戦力分析画面

次のステージで遭遇する敵のデータや自軍の戦力分析がミッションの説明の後に表示されます。

TARGET	次のステージの最大目標となるユニットグラフィックです。
BOSS DATA	ボスユニットのデータが表示されます。

Fight……………格闘系攻撃能力
Short……………近距離攻撃能力
Long……………遠距離攻撃能力
Agility……………回避能力
Total……………各能力の合計値

ENEMY DATA

Normal unit……ザコユニットの出撃数
Boss unit………ボスユニットの出撃数
Supply car………敵軍の補給車の台数
AT…………………敵軍のAT合計値
DF…………………敵軍のDF合計値
Ace Pilot………最もレベルの高いパイロットの名前とレベル

YOUR DATA

Unit……………自軍ユニットの出撃数
AT…………………自軍のAT合計値
DF…………………自軍のDF合計値
Ace Pilot………最もレベルの高いパイロットの名前とレベル

※戦力分析画面で表示される数値は次のミッションに登場するユニットの平均的な数値となります。
あくまでも参考数値として参照して下さい。

Bar（バー）

酒場には様々な人がおり、話し掛ければ情報を提供してくれます。

Talk	酒場にいる人の話を聞くことができます。
Exit	町のメインメニューに戻ります。



Colosseum（コロシアム）

コロシアムでは、金を賭けてヴァンツァー同士の試合をすることができます。
町によってはイベントが発生することもあります。

EDIT	試合に出場させるヴァンツァーを選択し、対戦相手を選択します。対戦相手にはオッズが設定されており、試合に勝利すれば、掛け金に応じた配当金を獲得できます。



試合は、ギブアップするか、どちらかのボディパーツが破壊された時点で戦闘は終了になります。



キャラクター紹介

CANYON CROW（キャニオンクロウ）

O.C.U.軍の傭兵部隊。その高い戦闘能力はU.S.N.軍にも恐れられている。





Roid Clive
（ロイド・クライブ）

性別:男/年齢:23歳/
オーストラリア出身。細身だが強靭な肉体を持っている。かつてはO.C.U.軍の大尉として活躍するエリートパイロットだった。優秀な軍人であり、部下からも慕われている。

Karen Meure
（カレン・ミューア）

性別:女/年齢:23歳/
O.C.U.軍の中尉でロイドの婚約者。長身でしなやかな身体の持ち主。性格は軍人とは思えないほど穏和である。



Ryuji Sakata

(坂田竜二)

性別:男/年齢:28歳/

家庭への不満から家を飛び出しO.C.U.軍に入隊した日本人。非常に真面目で人一倍正義感の強い青年。



Natalie F.Blakewood

(ナタリー・F・ブレイクウッド)

性別:女/年齢:21歳/

身長:168cm/体重:55kg

金髪で碧眼の美しい女性。キャニオンクロウでは、我の強いメンバーを1つにまとめる有能な副官を務める。

ニューコンチネント合衆国



Kevin Greenfield

（ケビン・グリーンフィールド）

性別:男/年齢:23歳/
北米出身で愛国心溢れる青年。政府直属の特務部隊「ブラック ハウンド」Bチームの小隊長だったが、ある任務の失敗により隊を除籍され、O.C.U.との緊張が高まるハフマン島へ単身送られることに。



Maria Paredes

（マリア・パレデス）

性別:女/年齢:26歳/
U.S.N.ブラック ハウンド隊Aチーム小隊長。南米出身。冷静で任務に忠実、実戦経験豊かで、ケビンを鍛え上げた。しかし、その素性は謎が多く、ブラック ハウンド以前の経歴も不明である。



Grieg Demetrius

（グリーグ・デミートリアス）

性別:男/年齢36歳/
地獄の壁の隊長。ヴァンツァーを破壊することに至福を感じるという性格の持ち主。大柄な体格には似合わない頭脳的な戦術を得意とする。



Ghetta Cedric

（ゲッタ・セドリック）

性別:男/年齢:24歳/
地獄の壁、最年少の男。戦闘をゲーム感覚で楽しむ彼は残虐な性格を持つ。年齢の割には相当な実力を持っている。



Driscoll

（ドリスコル）

性別:男/年齢:28歳/
高度な頭脳を持つが、死に対して何の感情も抱かない非常に冷酷な人間。多くの謎に包まれた人物である。

アイテムリスト

アイテム名	射出範囲	効果
Repair S		使用したパーツ1部分のHPを50回復する。
Repair M		使用したパーツ1部分のHPを100回復する。
Repair L		使用したパーツ1部分のHPを200回復する。
Repair SP		使用したパーツ1部分のHPを400回復する。
Flash Grenade	1～4	敵ユニットを行動不能にする。毎ターン1/2の確率で回復する。
Smoke Grenade	1～4	全ての攻撃が命中する確率を50%下げる。毎ターン1/2の確率で回復する。
Acid Bomb	1～4	作戦終了までの間、敵ユニット1体の全パーツの防御を下げる。
Chaff Grenade	1～4	遠距離攻撃が命中する確率を75%下げる。毎ターン1/2の確率で回復する。
B.A.Mine		仕掛けた地点に立ち止まったユニットにダメージを与える。

スキルリスト

スキルの名前	効果
Stun	攻撃した相手を一定時間行動不能にする。
Double	両腕に装備した格闘用武器または素手で交互に攻撃する。
First	相手の格闘・近距離攻撃に対して、格闘用武器で先制攻撃を仕掛ける。
Duel	相手のパーツを選択して、攻撃対象となったパーツに近距離攻撃が集中する。
Switch	両腕に装備した近距離用武器で交互に攻撃する。
Speed	マシンガン系の近距離用武器で、攻撃回数（弾数）が通常よりも多くなる。
Guide	相手のパーツを選択して、攻撃対象になったパーツに遠距離攻撃が集中する。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（⏏）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



●iモードでも! フロントミッション

「iモード」及び「i-mode」ロゴはNTTドコモの商標又は登録商標です。

着信メロディサイト	iMenu	3 メニューリスト	着信メロディ/カラオケ	4 ゲーム	スクエニ メロディ
待受画面サイト	iMenu	3 メニューリスト	待受画面/iアプリ待受/フレーム	2 キャラクター	スクエニ ギャラリー
総合情報サイト	iMenu	3 メニューリスト	ゲーム ▶ 2 ゲーム2	8 ゲーム総合	スクウェア・エニックス

株式会社
スクウェア・エニックス
インフォメーションセンター

〒151-8544東京都渋谷区代々木3-22-7 新宿文化クイントビル10F
PHONE:0570-003-399 (PHSからご利用の場合は03-5333-1860)
※ 通話料はお客様のご負担になります 受付時間:月～金 11:00～19:00(祝祭日及び弊社指定休日は除く)

■ゲームの攻略方法やデータなどのご質問についてはお答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答え出来ない場合がございますのであらかじめご了承ください。

ホームページ:http://www.square-enix.co.jp/

SLPM 87317